

**PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR MENGGUNAKAN
METODE *ROLLE PLAYING* PADA PEMBELAJARAN IPS
KELAS V SDN 20 SEMADU SANGGAU**

ARTIKEL PENELITIAN

Oleh:

KHAERUNNISA
NIM. F.34211180



**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2013**

PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR MENGGUNAKAN METODE *ROLLE PLAYING* PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS V SDN 20 SEMADU SANGGAU

Khaerunnisa, Rosnita, Kartono.
PGSD, FKIP Universitas Tanjungpura, Pontianak

Abstrak : Peningkatan aktivitas belajar menggunakan metode *rolle playing* pada pembelajaran IPS kelas V SDN 20 Semadu Sanggau. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan metode *rolle playing* pada pembelajaran IPS kelas V SDN 20 Semadu Sanggau. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Tindakan Kelas. Hasil penelitian pada aktivitas belajar siswa siklus I diperoleh hasil 62.57% meningkat pada siklus II menjadi 88.23%. Hasil belajar siswa pada siklus I diperoleh rata-rata 54.21, meningkat pada siklus II dengan 81.57%. Peningkatan kinerja guru dalam menyusun RPP pada siklus I sebesar 2.93 meningkat pada siklus II sebesar 3.48. Peningkatan kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran pada siklus I sebesar 2.98 meningkat pada siklus II sebesar 3.71. Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan metode *rolle playing* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas V Sekolah Dasar Negeri No.20 Semadu Sanggau.

Kata Kunci: Aktivitas Belajar, Metode *Rolle Playing*, Pembelajaran IPS.

Abstract: Improved learning activities using methods *rolle playing* in fifth grade social studies lesson SDN 20 Semadu Sanggau. This study aims to determine the increase in students' learning activities using *rolle playing* in fifth grade social studies lesson SDN 20 Semadu Sanggau. This study uses descriptive method with qualitative approach. The research used the class action. Results of research on student learning activity cycle I gained an average of 62.57 increase in cycle II with an average of 88.23. Student learning outcomes in cycle I gained an average of 54.21, an increase in cycle II with an average of 81.57. Improved performance of teachers in preparing lesson plans in the first cycle of 2.93 increased in the second cycle of 3:48. Improved performance of teachers in implementing the learning in the first cycle of 2.98 increased in the second cycle of 3.71. Based on the above results it can be concluded that the implementation of the method *rolle playing* can improve student learning activities in the subjects of Social Sciences at the State Elementary School fifth grade Semadu Sanggau 20.

Keywords: Learning Activities, Methods *Rolle Playing*, Social Sciences.

Suatu proses belajar mengajar dapat dikatakan berjalan dengan baik apabila seorang guru mampu menyampaikan materi serta mempunyai kemampuan dalam menciptakan kondisi kelas yang kondusif sehingga proses belajar mengajar berlangsung aktif dan efektif dan tujuan pembelajaran dapat dicapai.

Peneliti merasa masih banyak kekurangan-kekurangan yang harus di perbaiki, bahkan kesalahan-kesalahan yang harus diluruskan, penulis merasa selama mengajar masih belum mampu menerapkan metode-metode yang sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan, jarang mengikuti diklat dan pelatihan yang dapat menambah wawasan, kurang kreatif dalam memanfaatkan media-media yang ada di sekitar, sehingga cara mengajar pun tidak berubah dari waktu ke waktu sehingga siswa kadang-kadang terlihat bosan saat mengikuti pelajaran.

Setelah menyadari kekurangan ini penulis merasa harus memperbaiki diri dan termotivasi untuk terus belajar agar mampu mengatasi kekurangan dan kesalahan yang lalu sehingga tidak akan terjadi lagi, siswa mengantuk, malas bertanya, terlihat bosan, ngobrol dengan teman sebangku, bahkan sering keluar kelas.

Berharap peneliti bahwa dengan menggunakan metode dan media yang tepat dan sesuai dengan materi akan terjadi peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa, serta informasi dalam proses pembelajaran dapat diserap siswa dalam memori jangka panjang tidak terlupakan seumur hidup, bahkan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Untuk menciptakan suasana yang nyaman antar siswa perlu sebuah metode yang sesuai, sehingga penulis mencoba metode *Rolle Playing* yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

Metode *Rolle playing* merupakan salah satu strategi yang sangat efektif untuk memasukkan materi ke dalam memori jangka panjang siswa. Strategi ini sesuai diterapkan untuk rumpun bidang studi sosial terutama Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi sejarah. Aunurrahman (2008:120) mengatakan "melalui proses ini disajikan contoh perilaku kehidupan manusia yang merupakan contoh bagi siswa untuk menajaki perasaannya, menambah pengetahuan tentang sikap, nilai-nilai dan persepsinya, mengembangkan keterampilan dan sikapnya dalam pemecahan masalah, serta berupaya mengkaji pelajaran dengan berbagai cara".

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *rolle playing* yang melibatkan siswa akan menunjukkan aktivitas, ketekunan, antusiasme, serta penuh partisipasi antar sesama siswa. Penerapan model *rolle playing* dalam pembelajaran dengan cara siswa memperagakan di depan kelas suatu cerita atau peristiwa sejarah.

Peneliti memilih siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri No. 20 Semadu Sanggau dalam penelitian ini dengan pertimbangan bahwa peneliti sebagai wali kelas V dan sekaligus sebagai guru bidang studi Ilmu Pengetahuan Sosial, serta untuk mengembangkan pengetahuan siswa agar lebih siap mengikuti tahap pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada jenjang berikutnya.

Tujuan dalam penelitian ini adalah : (1). Untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa dengan menggunakan metode *rolle playing* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas V SDN No. 20 Semadu Sanggau. (2). Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dengan digunakannya

metode *rolle playing* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dikelas V SDN No. 20 Semadu Sanggau. (3). Untuk mendeskripsikan kinerja guru dalam menyusun dan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode *rolle playing* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dikelas V SDN No. 20 Semadu Sanggau.

KAJIAN PUSTAKA

Pengertian Aktivitas menurut Sriyono (dalam Dwi Astuti, 2012: 6) aktivitas adalah “segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani”. Aktivitas belajar yang dimaksud dari uraian di atas adalah seluruh kegiatan siswa dalam proses belajar, baik yang bersifat fisik maupun psikis. Untuk memperoleh aktivitas belajar sesuai dengan yang diharapkan, maka guru diharapkan untuk melakukan rancangan terlebih dahulu menggunakan model dan metode pembelajaran yang dipahami.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (dalam Dwi Astuti, 2012: 6) “aktivitas adalah melakukan sesuatu kegiatan tertentu secara aktif”. Sedangkan menurut Sumardi Suryabrata (2004: 97) menyatakan “Aktivitas adalah banyak sedikitnya orang yang menyatakan diri, menjelmakan peransaannya dan pikiran-pikirannya dalam tindakan yang spontan”.

Aktivitas belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan untuk menghasilkan perubahan pengetahuan-pengetahuan, nilai-nilai sikap, dan keterampilan pada siswa sebagai latihan yang dilaksanakan secara sengaja. Aktivitas belajar menurut Oemar Hamalik (dalam Dwi Astuti, 2012: 8) “merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar”.

Dari hal tersebut maka dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar adalah serangkaian kegiatan yang saling berkaitan antara mentalitas siswa, fisik maupun kondisi pada saat pembelajaran yang melibatkan pengetahuan, nilai-nilai sikap, dan keterampilan siswa guna mencapai tujuan pembelajaran.

Indikator: Aktivitas pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam menggunakan metode *rolle playing* meliputi: (1). Aktivitas Fisik, terdiri atas: Memilih peran, Mengamati tahap-tahap pemeranan, Mengamati skenario, (2). Aktivitas Mental, terdiri atas: Menguasai karakter yang diperankan, Menguasai tahapan yang dilaksanakan, Menjalankan proses dengan tepat, (3). Aktivitas Emosional, terdiri atas: Keberanian untuk tampil didepan kelas, Kesungguhan dalam melaksanakan proses, Kegembiraan dalam menjalankan proses.

Pengertian IPS Menurut Branks (Dalam Depdiknas, 2007: 100) pada tingkat pendidikan yang lebih rendah, “IPS adalah membawa siswa untuk mengembangkan nilai yang dibutuhkan untuk berpartisipasi dalam kehidupan warga negara pada masyarakat yang majemuk. Melalui mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai”.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis.

Depdiknas (2007: 100) mengungkapkan bahwa “Ilmu Pengetahuan Sosial membantu peserta didik untuk mendapatkan kemampuan untuk berpartisipasi dalam masyarakat demokratis. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu dalam proses pembelajaran menuju pendewasaan dan keberhasilan dalam kehidupan di masyarakat”. Dengan pendekatan tersebut diharapkan peserta didik akan memperoleh pengalaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan.

Menurut BNSP (2006: 575) Secara khusus mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: (1). Memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, (2). Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan social, (3). Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai social dan kemanusiaan, (4). Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat local, nasional, dan global.

Ruang lingkup mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Menurut BNSP (2006: 575) meliputi aspek-aspek dalam Kompetensi Dasar sebagai berikut: (1). Mendeskripsikan perjuangan para tokoh pejuang pada masa penjajahan Belanda dan Jepang, (2). Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia, (3). Menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan, (4). Menghargai perjuangan para tokoh dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia.

Fungsi belajar IPS adalah sebagai berikut: (1). Fungsi sebagai alat; Hal ini disebabkan karena IPS dapat digunakan dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan dalam kehidupan. (2). Fungsi sebagai pola pikir; Ilmu Pengetahuan Sosial dapat digunakan untuk membantu memperjelas permasalahan melalui abstraksi pengarah pada obyektifitas dan efektivitas yang tinggi. (3). Fungsi sebagai ilmu pengetahuan; Fungsi ini hendaknya mewarnai pengajaran IPS yakni dengan menunjukkan bahwa IPS selalu mencari kebenaran yang telah diterima, bila diketemukan kebenaran baru yang menyangkal kebenaran yang pertama.

Tujuan belajar Ilmu Pengetahuan Sosial menurut Wright (dalam Depdiknas, 2007: 107) ialah “mendorong anak untuk mengembangkan kualitas personal melalui proses mengetahui, menggali, menghayati/merefleksi, menilai, serta yang tak kalah pentingnya adalah mendorong agar agar berkembang kemauan untuk berpartisipasi secara positif baik dalam lingkup masyarakat lokal, nasional, maupun global”.

Menurut Mel Silberman, (2009:217) *Role Playing* (bermain yang menyenangkan) “merupakan teknik untuk mereduksi ancaman bermain peran dengan menempatkan pengajar dalam peran utama dan melibatkan kelas dalam memberikan respon dan menyeting arah skenario”. Guru membuat suatu permainan di mana guru akan mendemonstrasikan perilaku yang diinginkan. Jadi dalam *role playing* ini penerapannya yaitu melakukan suatu simulasi atau bermain peran, lebih jelasnya adalah metode sosiodrama (*role-playing*).

Role Play menurut Hisyam Zaini, dkk (2008:98), adalah “suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik”. *Role playing* dapat membuktikan diri sebagai suatu media pendidikan yang ampuh, di mana terdapat peran-peran yang dapat didefinisikan dengan jelas, yang memiliki interaksi yang mungkin dieksplorasi dalam keadaan yang bersifat simulasi dengan menggunakan skenario.

Metode *Role Playing* digunakan secara lancar dan berkesinambungan agar tidak merusak perhatian siswa dan tidak mengganggu pelajaran. Bermain peran sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok.

Selanjutnya Syaiful Bahri Djamarah (dalam Ervan. D. P, 2011: 14) mengemukakan manfaat bermain peran (*role playing*) adalah sebagai berikut: (1). Meningkatkan dan memelihara perhatian peserta didik terhadap relevansi interaksi edukatif, (2). Memberi kesempatan berfungsinya motivasi dan rasa ingin tahu melalui eksplorasi dan penyelidikan terhadap situasi yang baru, (3). Membentuk sikap positif terhadap guru atau guru dan sekolah melalui penyajian gaya mengajar yang bersemangat dan antusias, sehingga meningkatkan iklim belajar peserta didik, (4). Memberi pilihan dan fasilitas dalam belajar individual; dan mendorong peserta didik untuk belajar dengan melibatkannya dalam berbagai pengalaman yang menarik pada berbagai tingkat kognitif.

Adapun penerapan metode *rolle playing* yang dilakukan meliputi perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi metode *role playing*.

Menurut Hisyam Zaini, dkk (2008:105) merumuskan perencanaan pelaksanaan *role playing* sebagai berikut: (1). Mengenal peserta didik, (2). Menentukan tujuan pembelajaran, (3). Mengidentifikasi skenario, (4). Menempatkan peran, (5). Mempertimbangkan hambatan yang bersifat fisik, (6). Merencanakan waktu yang baik, (7). Mengumpulkan sumber informasi yang relevan.

Pelaksanaan pembelajaran adalah interaksi guru dengan siswa dalam rangka menyampaikan bahan pembelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan pengajaran. Pada tahap ini guru IPS menyajikan materi pelajaran (pokok bahasan) yang disusun lengkap dengan persiapan model, metode dan strategi mengajar yang di anggap cocok.

Terdapat sepuluh tahap pelaksanaan *role playing* menurut Hisyam Zaini, dkk (2008:11-115) yaitu: (1). Membangun aturan dasar, (2). Mengeksplisitkan tujuan pembelajaran, (3). Membuat langkah-langkah yang jelas, (4). Mengurangi ketakutan tampil di depan publik, (5). Menggambarkan skenario atau situasi, (6). Mengalokasikan peran, (7). Memberi informasi yang cukup, (8). Menjelaskan peran pengajar dalam *role playing*, (9). Memulai *role playing* secara bertahap, (10). Menghentikan *role playing* dan memulai kembali jika perlu.

Hambatan-hambatan dalam pelaksanaan *role playing* dapat berasal dari guru IPS atau dari siswa bahkan dari faktor lingkungan. Dalam penelitian ini diketengahkan beberapa faktor penghambat yang merupakan kesulitan bagi guru sejarah dalam memberikan *role playing*.

Sebaliknya metode *rolle playing* juga memiliki kelebihan seperti yang diungkapkan Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (dalam Ervan. D. P, 2011: 31) kelebihan *role playing* antara lain: (1). Siswa melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian, daya ingatan siswa harus tajam dan tahan lama, (2). Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreasi. Pada waktu main drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia, (3). Bakat yang terdapat pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemain yang baik kelak, (4). Kerja sama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan tanggung jawab dengan sesamanya, (5). Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya, (6). Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain.

Selain itu peranan *role playing* menurut (<http://wordpress.com>. [9 Juni 2011]) sebagai berikut: (1). Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa. Disamping merupakan pengalaman yang menyenangkan dan sulit untuk dilupakan, (2). Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias, (3). Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi, (4). Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri, (5). Dimungkinkan dapat meningkatkan kemampuan profesional siswa, dan dapat menumbuhkan/membuka kesempatan bagi lapangan kerja..

Berdasarkan penjelasan di atas, model pembelajaran *rolle playing* sangat tepat digunakan oleh guru dalam upaya untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa, dikarenakan dalam hal ini siswa berperan aktif dalam proses belajar mengajar. Implementasi penggunaan model *Rolle Playing* akan lebih ditekankan dalam Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang sesuai.

Standar Kompetensi: Menghargai tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia.

Kompetensi Dasar: Menghargai jasa dan peranan tokoh perjuangan dalam mempersiapkan kemerdekaan Indonesia

METODE PENELITIAN

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif. Menurut Hadari Nawawi (2012: 67) “metode deskriptif diartikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan / melukiskan keadaan subyek / obyek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak, atau sebagaimana adanya”.

Dalam penelitian ini akan digunakan metode deskriptif yaitu melihat kenyataan di lapangan sebagaimana kenyataan yang ada dan sebagai mana adanya.

Bentuk penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Menurut Suhardjono (dalam Muhammad Asrori, 2009: 5) mendefinisikan “Penelitian Tindakan Kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan dikelas dengan tujuan memperbaiki / meningkatkan mutu praktek pembelajaran”.

Menurut Suharsimi (dalam Moh. Asrori, 2009: 5) mengatakan bahwa “penelitian tindakan kelas adalah suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama-sama”. Berdasarkan dua pendapat diatas dengan penelitian tindakan kelas guru dapat meneliti sendiri terhadap praktik pembelajaran yang dilakukannya dikelas.

Penelitian ini bersifat kolaboratif karena guru mitra dan peneliti menganalisis dan mendiskusikan hasil pengamatan. Menurut Moh. Asrori (2009: 29) “kolaboratif mengandung arti sebagai suatu pemikiran positif atau sudut pandang positif dari guru bahwa setiap orang yang berkaitan dengan proses penelitian tindakan kelas yang dia lakukan akan memberi andil terhadap pemahaman, pencerminan, pengayaan data yang diperlukan, dan pemaknaan terhadap hasil tindakannya”. Jadi dalam penelitian tindakan kelas, guru penelitiannya terlibat secara langsung kedalam proses pembelajaran yang diteliti.

Tempat penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 20 Semadu Kecamatan Kembayan 2012 / 2013. Peneliti bertindak sebagai perencana, pengajar, penganalisa data dan sekaligus melaporkan hasil penelitian. Bertindak sebagai pengamat adalah guru kolaborasi di Sekolah Dasar Negeri 20 Semadu Kecamatan Kembayan.

Subjek Penelitian dalam hal ini adalah: (1) Siswa apabila Penelitian Tindakan Kelas dilakukan oleh guru; (2). Guru-guru apabila Penelitian Tindakan Kelas dilakukan oleh kepala sekolah. Berdasarkan pendapat di atas, subyek dalam penelitian ini yaitu siswa apabila Penelitian Tindakan Kelas dilakukan oleh guru.

Adapun yang menjadi setting dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 20 Semadu berjumlah 19 orang dan satu orang guru IPS.

Secara garis besar prosedur penelitian tindakan mencakup empat taraf: (1). Perencanaan Tindakan (*Planing*), (2). Pelaksanaan Tindakan (*Acting*), (3). Pengamatan (*Observasi*), (4). Refleksi (*Reflecting*).

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa: Panduan penilaian RPP, Panduan pengamatan kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran, hasil belajar siswa.

Adapun Indikator kinerja tindakan yaitu: peningkatan aktivitas pembelajaran IPS dengan menggunakan model *Rolle Playing* pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri 20 Semadu Kecamatan Kembayan yang akan dijabarkan sebagai berikut: (1). Aktivitas Fisik, meliputi: (a). Memilih peran, (b). Mengamati tahap-tahap pemeranan, (c). Mengamati scenario. (2). Aktivitas Mental meliputi: (a). Menguasai karakter yang diperankan, (b). Menguasai tahapan yang dilaksanakan, (c). Menjalankan proses dengan tepat. (3). Aktivitas Emosional

meliputi: (a). Keberanian untuk tampil didepan kelas, (b). Kesungguhan dalam melaksanakan proses, (c). Kegembiraan dalam menjalankan proses.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi langsung, adalah cara pengumpulan data dimana peneliti melakukan pengamatan terhadap objek penelitian yang datanya akan diukur dengan menggunakan lembar pengamatan seperti mencatat gejala-gejala yang tampak pada objek penelitian yang pelaksanaannya dilakukan di dalam kelas pada saat proses tindakan dilakukan.

Alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah : Lembar Observasi. Lembar Observasi dipergunakan dalam teknik observasi langsung, yakni untuk melihat atau mengamati apa yang diperoleh siswa di dalam kelas. Observer menggunakan pedoman observasi sebagai alat pengumpul data. Tugas observer adalah memberikan tanda check (silang atau lingkaran atau sebagainya), apabila pada saat melakukan pengamatan ternyata gejala didalam daftar itu muncul.

Analisis rata-rata untuk penilaian tentang implementasi RPP, yaitu dengan cara menentukan nilai rata-rata dari penilaian oleh rekan sejawat pada lembar observasi yang dilaksanakan dihitung dengan menggunakan rumus:

Data berupa kemampuan peneliti melaksanakan pembelajaran dihitung menggunakan rata-rata $\bar{X} = \frac{\text{jumlah seluruh skor}}{\text{indikator}} \times 100$

Persentase keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran dihitung dengan menggunakan rumus : $\bar{X} = \frac{\text{jumlah siswa aktif perindikator}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100$

Untuk menguji peningkatan hasil belajar siswa tentang metode *Role Playing* akan dianalisis dengan perhitungan rata-rata yang dihitung dengan

menggunakan rumus : $\bar{X} = \frac{\sum fx}{\sum f}$

Keterangan :

\bar{X} = rata-rata

$\sum fx$ = jumlah nilai yang diperoleh

$\sum f$ = jumlah seluruh nilai (skor maksimum)

Untuk menghitung persentase ketuntasan menggunakan rumus :

$Tuntas = \frac{\text{jumlah siswa tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100$

$Tidak tuntas = \frac{\text{Jumlah siswa tidak tuntas}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Siklus 1

Perencanaan pada siklus ke 1 yakni: (1). Merencanakan materi pembelajaran yang akan disampaikan seperti metode yang disajikan, dengan

demikian saat peserta didik melihat metode yang menarik akan termotivasi untuk belajar, materi yang akan disampaikan yakni peristiwa menjelang proklamasi kemerdekaan dan tokoh-tokoh kemerdekaan Indonesia. (2). Merancang proses pembelajaran di kelas menggunakan pendekatan belajar untuk mengatasi permasalahan melalui pembenahan dalam proses pembelajaran berdasarkan kesepakatan peserta. (3). pembuatan skenario pembelajaran yang dirancang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang didalamnya terkait dengan kompetensi dasar agar peserta didik dapat memahami konsep sederhana dan memecahkan masalah sederhana, rancangan RPP dapat dilihat pada lampiran.

Pelaksanaan metode pembelajaran *rolle playing* pada pelajaran IPS yaitu kegiatan awal guru membuka pelajaran dengan salampembuka dan berdo'a, guru mengecek kehadiran peserta didik, guru memberikan apersepsi berupa tanya jawab mengenai rapat para pemuda dalam usaha mengupayakan kemerdekaan, guru menginformasikan tujuan dan langkah-langkah pembelajaran.

Pada kegiatan elaborasi yakni secara berkelompok peserta didik Siswa bermain peran sesuai dengan peristiwa proklamasi, siswa dapat saling berkompetisi dalam peran sebagai tokoh pejuang, selanjutnya siswa memainkan peran dengan kesungguhan dan menjiwai.

Pada kegiatan konfirmasi yakni secara berkelompok peserta didik menjawab pertanyaan tentang tanggapan dari kegiatan yang sudah diperankan. Guru member apresiasi atas kerjasama antar siswa, guru memberi simpulan dari kegiatan pembelajaran. Pada kegiatan penutup guru melakukan tindak lanjut berupa memberikan penguatan tentang materi yang telah dijelaskan.

Observasi yang dilakukan terhadap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru dan kegiatan belajar peserta didik antara lain: (1). Teman sejawat melakukan observasi terhadap proses pembelajaran yang berlangsung dengan lembar pengamatan. (2). Guru/ Peneliti yang melaksanakan proses pembelajaran, melakukan pengamatan dengan lembar observasi peserta didik.

Hasil Observasi Terhadap Peningkatan Aktivitas Siswa dilakukan oleh kolabolator terhadap aktivitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana keterlibatan atau aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Hasil observasi aktivitas belajar siswa pada aktivitas fisik, aktivitas siswa dalam memilih peran dengan jumlah siswa 10 orang (52,63%) , siswa mengamati tahap-tahap pemeranan dengan jumlah siswa 12 orang (63.16%), siswa mengamati skenario dengan jumlah siswa 11 orang (57.89%).

Pada aktivitas mental, siswa yang menguasai karakter yang diperankan dengan jumlah siswa 11 orang (57.89%), siswa menguasai tahap yang dilaksanakan dengan jumlah siswa 12 orang (63.16%), siswa menjalankan proses dengan tepat dengan jumlah siswa 13 orang (68.42%), kesesuaian intonasi, mimik wajah dan penjiwaan siswa dengan jumlah siswa 12 orang (63.16%).

Pada aktivitas emosional, siswa yang berani tampil didepan kelas dengan jumlah siswa 11 orang (57.89%), siswa yang sungguh-sungguh dalam menjalankan proses dengan jumlah siswa 13 orang (68.92%), siswa yang gembira dalam menjalankan proses dengan jumlah siswa 12 orang (63.10%). Data aktivitas siswa pada siklus I disajikan pada grafik berikut:

Hasil observasi terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran (*rolle playing*) pada siklus I terlihat masih banyak siswa yang belum memperoleh nilai dibawah KKM sebanyak 12 orang sehingga diperoleh hasil sebesar 1.020 dengan rata-rata 54.21. Berdasarkan hasil tersebut maka perlu di tingkatkan pada siklus berikutnya.

Hasil observasi terhadap kinerja guru dalam menyusun dan melaksanakan pembelajaran jelaskan bahwa dalam melaksanakan pembelajaran guru belum optimal dalam merencanakan rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *rolle playing*. Hasil yang diperoleh hanya mencapai 14.66 dengan rata-rata 2.93.

Hasil observasi terhadap kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode *Rolle Playing* jelaskan bahwa dalam melaksanakan pembelajaran guru belum optimal dalam melaksanakan metode pembelajaran *rolle playing*. Hasil yang diperoleh hanya mencapai 11.94 dengan rata-rata 2.98.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus ke 1 ini, kemampuan peserta didik belum berkembang dengan baik dan belum mencapai indikator kinerja yang peneliti harapkan, karena masih ada peserta didik yang belum dapat melakukan aktivitas fisik, aktivitas mental dan aktivitas emosional dengan baik. Untuk itu guru perlu memberikan motivasi yang kuat dalam meningkatkan kemampuan anak, untuk itu penelitian ini perlu ditindak lanjuti dengan mengadakan perbaikan pembelajaran pada siklus ke II.

Siklus ke 2

Perencanaan pada siklus ke 2 yakni: (1). Perbaikan dari siklus ke 2 yaitu merencanakan materi pembelajaran yang akan disampaikan seperti media yang disajikan, dengan adanya penyajian media pembelajaran yang unik dapat memotivasi peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan guru, materi yang akan disampaikan yaitu peristiwa Rengasdengklok. (2). Merancang proses pembelajaran di kelas menggunakan pendekatan belajar untuk mengatasi permasalahan melalui pembenahan dalam proses pembelajaran berdasarkan kesepakatan peserta. (3). Pembuatan skenario pembelajaran yang dirancang dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang didalamnya terkait dengan kompetensi dasar agar peserta didik dapat memahami konsep sederhana dan memecahkan masalah sederhana, rancangan RPP dapat dilihat pada lampiran. (4). Menyiapkan media pembelajaran yakni skenario pelaksanaan *Rolle Playing*.

Pelaksanaan penggunaan metode pembelajaran *rolle playing* pada pelajaran IPS pada kegiatan awal guru membuka pelajaran dengan salam pembuka dan ber do'a, guru mengecek kehadiran peserta didik, guru memberikan apersepsi berupa tanya jawab mengenai peristiwa rengasdengklok, guru menginformasikan tujuan dan langkah-langkah pembelajaran.

Pada kegiatan ini guru menggunakan kegiatan eksplorasi yakni secara berkelompok memberi kesempatan kepada siswa untuk membaca secara bergantian serta memberi kebebasan kepada siswa untuk saling berinteraksi seputar masalah proklamasi.

Pada kegiatan elaborasi yakni secara berkelompok peserta didik Siswa bermain peran sesuai dengan peristiwa proklamasi, Bisa saling berkompetisi dalam peran sebagai tokoh pejuang, selanjutnya siswa memainkan peran dengan kesungguhan dan menjiwai.

Pada kegiatan konfirmasi yakni secara berkelompok peserta didik menjawab pertanyaan tentang tanggapan dari kegiatan yang sudah diperankan. Guru memberi apresiasi atas kerjasama antar siswa, guru memberi simpulan dari kegiatan pembelajaran. Pada kegiatan penutup guru melakukan tindak lanjut berupa memberikan penguatan tentang materi yang telah dijelaskan.

Observasi yang dilakukan terhadap pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru dan kegiatan belajar peserta didik antara lain: (1). Teman sejawat melakukan observasi terhadap proses pembelajaran yang berlangsung dengan lembar pengamatan. (2). Guru/ Peneliti yang melaksanakan proses pembelajaran, melakukan pengamatan dengan lembar observasi peserta didik.

Hasil observasi terhadap peningkatan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan metode *Rolle Playing* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri No.20 Semadu pada siklus II dijabarkan sebagai berikut:

Hasil observasi aktivitas belajar siswa tersebut dapat dilihat pada tabel berikut : pada aktivitas fisik, aktivitas siswa dalam memilih peran pada siklus I dengan jumlah siswa 10 orang (52,63%) meningkat pada siklus II jumlah siswa 17 orang (89.47%) , siswa mengamati tahap-tahap pemeranan pada siklus I dengan jumlah siswa 12 orang (63.16%) meningkat pada siklus II jumlah siswa 16 orang (84.21%), siswa mengamati skenario pada siklus I dengan jumlah siswa 11 orang (57.89%) meningkat pada siklus II jumlah siswa 18 orang (94.73%).

Pada aktivitas mental, siswa yang menguasai karakter yang diperankan pada siklus I dengan jumlah siswa 11 orang (57.89%) meningkat pada siklus II jumlah siswa 15 orang (78.94%), siswa menguasai tahap yang dilaksanakan pada siklus I dengan jumlah siswa 12 orang (63.16%) meningkat pada siklus II jumlah siswa 17 orang (89.47%), siswa menjalankan proses dengan tepat pada siklus I dengan jumlah siswa 13 orang (68.42%) meningkat pada siklus II jumlah siswa 18 orang (94.73%), kesesuaian intonasi, mimik wajah dan penjiwaan siswa pada siklus I dengan jumlah siswa 12 orang (63.16%) meningkat pada siklus II jumlah siswa 17 orang (89.47%).

Pada aktivitas emosional, siswa yang berani tampil didepan kelas pada siklus I dengan jumlah siswa 11 orang (57.89%) meningkat pada siklus II jumlah siswa 16 orang (84.21%), siswa yang sungguh-sungguh dalam menjalankan proses pada siklus I dengan jumlah siswa 13 orang (68.92%) meningkat pada siklus II jumlah siswa 16 orang (82.21%), siswa yang gembira dalam menjalankan proses pada siklus I dengan jumlah siswa 14 orang (73.68%) meningkat pada siklus II jumlah siswa 18 orang (21.05%).

Kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan pada siklus II sebagian besar anak dapat bekerja sama dalam melakukan kegiatan aktivitas fisik, aktivitas mental dan aktivitas emosional. Berdasarkan observasi yang telah peneliti lakukan peserta didik yang dapat melakukan kegiatan dengan jumlah persentase kemampuan 79% sampai dengan 84%.

Hasil observasi terhadap hasil belajar siswa hasil belajar siswa dengan menggunakan metode bermain peran (*rolle playing*) pada siklus II terlihat semua siswa telah memperoleh nilai diatas KKM sehingga diperoleh hasil sebesar 1.550 dengan rata-rata 81.57. Berdasarkan hasil tersebut semua siswa sudah memperoleh hasil belajar yang maksimal.

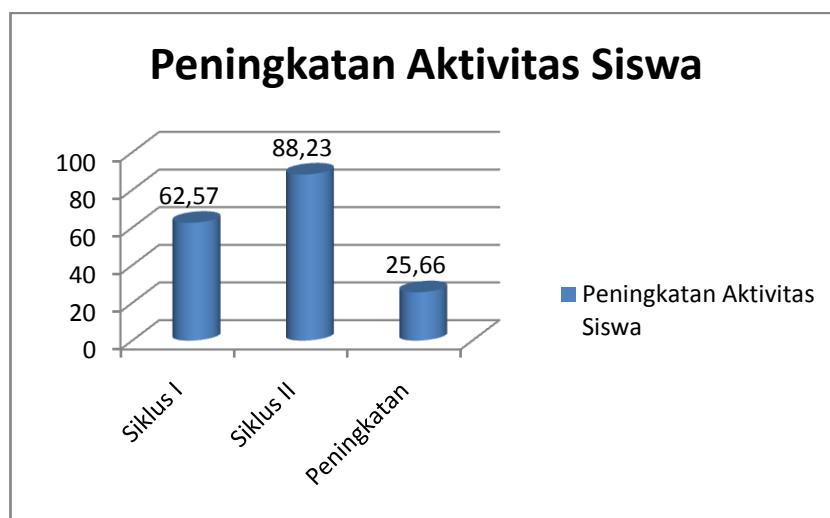
Hasil observasi terhadap kinerja guru dalam menyusun dan Melaksanakan Pembelajaran sudah optimal dilaksanakan oleh guru. Hasil yang diperoleh hanya mencapai 17.41 dengan rata-rata 3.48.

Hasil observasi terhadap kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode *Rolle Playing* diperoleh hanya mencapai 14.82 dengan rata-rata 3.71.

Pada siklus ke 2 ini, peningkatan kemampuan motorik anak dinilai sudah mencapai indikator kinerja karena sudah dapat melakukan aktivitas visik, aktivitas mental, aktivitas emosional. Anak dapat mengidentifikasi waktu pelaksanaan peristiwa Rengasdengklok, nama-nama peserta didik yang terlibat dalam peristiwa Rengasdengklok, penyebab peristiwa Rengasdengklok, tujuan dilaksanakan serta hasil akhir peristiwa Rengasdengklok tersebut.

Pembahasan

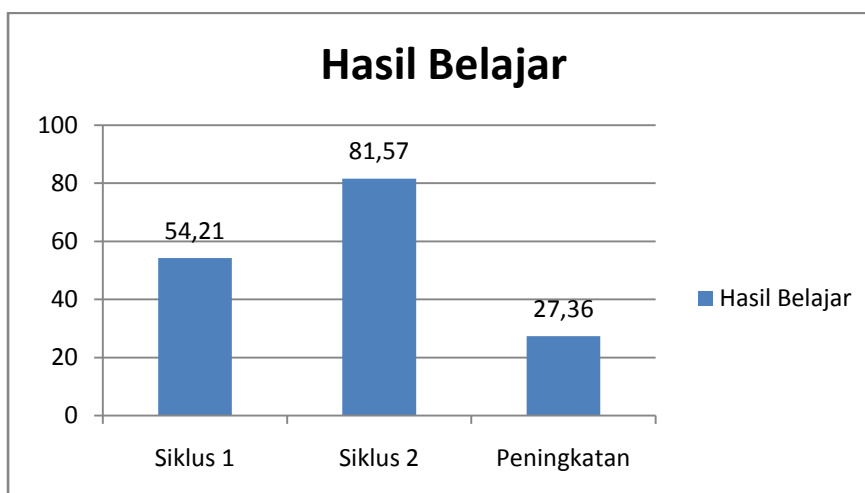
Pembahasan aktivitas siswa data hasil pengamatan terhadap aktivitas siswa dengan menggunakan metode bermain peran (*rolle playing*). Pada siklus I, aktivitas fisik siswa diperoleh 57.89%, aktivitas mental siswa diperoleh 63.16% dan aktivitas emosional siswa diperoleh 66.66%, sehingga perolehan hasil keseluruhan pada siklus I sebesar 62.57%. Pada siklus II, aktivitas fisik siswa diperoleh 89.60%, aktivitas mental siswa diperoleh 88.05% dan aktivitas emosional siswa diperoleh 87.05%. sehingga perolehan hasil keseluruhan pada siklus II sebesar 88.23%. Dari hasil aktivitas siswa siklus I dan siklus II diperoleh peningkatan sebesar 25.66. Data peningkatan keterampilan proses pada siklus I dan siklus II akan disajikan pada grafik berikut:



Grafik peningkatan aktivitas siswa siklus I dan siklus II.

Pembahasan Hasil Belajar Siswa diperoleh dari penilaian guru setelah melakukan penelitian menggunakan metode bermain peran (*rolle playing*) setiap akhir siklus I dan siklus II dengan menggunakan soal latihan. Dari data nilai rata-rata siklus I adalah 1020 dengan rata-rata 54.21 dan siklus II adalah 1550 dengan rata-rata 81.57. Artinya nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan sebesar 27.36. Artinya terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah guru melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran (*rolle playing*).

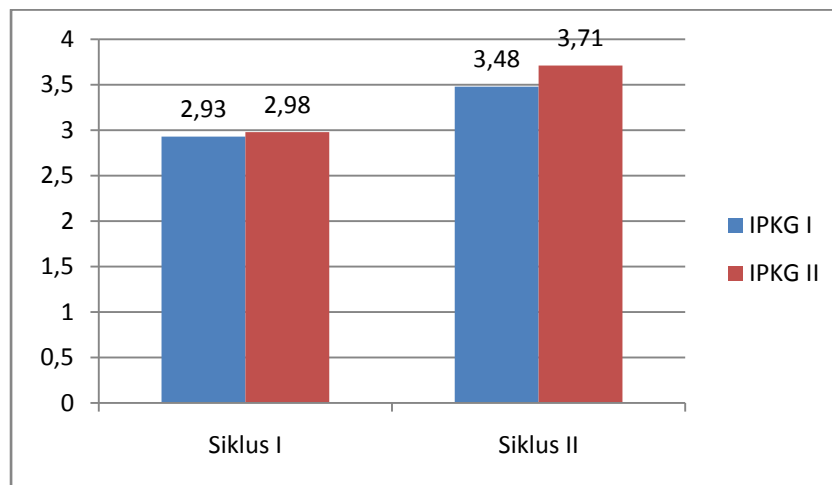
Data hasil belajar siswa siklus I dan II disajikan dalam grafik berikut:



Grafik peningkatan hasil belajar peserta didik siklus I dan II

Penilaian kinerja guru dilakukan oleh kolabolator yang hadir pada saat penelitian dilaksanakan. Penilaian yang dilaksanakan meliputi kemampuan guru dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (IPKG I) dan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran (IPKG II). Pada siklus I rata-rata penilaian kemampuan guru menyusun RPP sebesar 2.93 dan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran sebesar 2.98.

Pada siklus II rata-rata kemampuan guru menyusun RPP sebesar 3.48 dan kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran sebesar 3.71. Terlihat peningkatan kinerja guru dari siklus I ke siklus II. Data hasil kinerja guru dalam IPKG I dan IPKG II disajikan dalam grafik berikut:



Grafik peningkatan kinerja guru dalam menyusun dan melaksanakan pembelajaran siklus I dan siklus II.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan, hasil serta pembahasan penelitian tindakan kelas yang telah diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : (1). Peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial setelah digunakan metode *rolle playing* meningkat. Dibuktikan dengan hasil observasi yang dilakukan pada siklus I dan 2 yaitu aktivitas visik pada siklus I hanya 52.63% meningkat menjadi 84.21% pada siklus II, aktivitas mental pada siklus I hanya 54.39% meningkat menjadi 78.95% pada siklus II, pada siklus 1 hanya 57.89% meningkat menjadi 82.46% pada siklus II. Dapat diartikan bahwa pelaksanaan metode *rolle playing* dapat meningkatkan aktivitas peserta didik dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri No.20 Semadu Sanggau. (2). Peningkatan nilai hasil belajar siswa tergolong baik dengan perolehan hasil pada siklus I sebesar 1020 dengan rata-rata 54.21 dan setelah dilakukan perbaikan pada siklus II sebesar 1550 dengan rata-rata 81.57. Peningkatan nilai hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 27.37%. Artinya penggunaan metode bermain peran (*rolle playing*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas V Sekolah Dasar Negeri No.20 Semadu Sanggau. (3). Kinerja Guru dalam menggunakan metode *rolle playing* dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di kelas V Sekolah Dasar Negeri No. 20 Semadu Sanggau. Dibuktikan dengan kemampuan guru dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dengan rata-rata 2.93 meningkat pada siklus II dengan rata-rata 3.48. Kemampuan dalam melaksanakan pembelajaran pada siklus I dengan rata-rata 2.98% meningkat pada siklus II dengan rata-rata 3.71.

SARAN

(1). Kepada peneliti-peneliti lain yang ingin metode *Rolle Playing* agar lebih memperhatikan kesesuaian materi dengan metode yang digunakan. (2).

kepada peneliti lainnya, agar dapat menjadikan metode *rolling playing* sebagai alternatif baru dalam menyelesaikan masalah pada materi tertentu dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. (3). Guru diharapkan mampu menguasai materi pelajaran secara maksimal sehingga tercipta kondisi kelas yang dapat menarik perhatian dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik terhadap pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhafizh. (2010). *Metode Sosiodrama dan Bermain Peranan (Role Playing Method)*. [Online]. Tersedia: <http://wordpress.com>. [9 Juni 2011]
- Azhar Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja grafindo Persada.
- BSNP. (2006). *Standar Isi*. Jakarta: Mendiknas.
- Depdiknas. (2007). *Kapita Selekta Pendidikan*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Ervan Dwi Putra. (2011). *Analisis pelaksanaan Metode Sosiodrama Oleh Guru Sejarah Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kembayan Kabupaten Sanggau*. Pontianak: Skripsi STKIP-PGRI Pontianak.
- Hisyam Zaini. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Hadari Nawawi. (2012). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gajah Mada University Prees.
- Nana Syaodih Sukmadinata. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Pupuh Faturrohman dan Moh. Sorby Sutikno. (2010). *Strategi Belajar Mengajar-Melalui Penanaman Konsep Umum dan Islami*. Bandung: PT Rineka Cipta.
- Saminanto. (2010). *Ayo Praktik PTK*. Semarang: Sagha Grafika.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.